



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa de juegos en el desarrollo de la capacidad de atención en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E.P. “El Triunfo” San Juan de Lurigancho 2013.

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**MAGISTER EN PSICOPEDAGOGIA**

**AUTOR:**

Br. Dionisia Socorro Achinquipa Huamani.

Br. Graciela Noemí Chumpitaz Castillo.

**ASESOR:**

Dr. Richard Anton Talledo

**SECCIÓN**

Humanidades

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

**PERÚ - 2015**

## **Dedicatoria**

A nuestros padres quienes son nuestro motivo de superación y quienes nos apoyan día a día.

A nuestro apreciado amigo William Papuico, por su amistad y apoyo incondicional.

Y a nuestros alumnos quienes fueron el motivo de nuestra investigación.

## **Agradecimiento**

A nuestro apreciado maestro Richard Antón, por la dedicación y apoyo brindado en nuestras clases.

A nuestra familia por su paciencia y comprensión en los momentos que estuvimos ausentes y a la Universidad César Vallejo; que contribuye en nuestro crecer profesional.

## **Presentación**

Señores miembros del jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de Elaboración y Sustentación de Tesis de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo para elaborar la tesis de Maestría en Psicopedagogía, se presenta el informe del trabajo del trabajo de investigación denominado “Programa de juegos en el desarrollo de la capacidad de atención en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa El Triunfo San Juan De Lurigancho – 2013.

El propósito de la investigación fue disponer de información valedera sobre la forma en que se logra mejorar la atención, para mejorar el logro de aprendizaje. El informe se ha estructurado en cuatro capítulos:

Problema de investigación

Marco teórico

Marco metodológico

Resultados a los que se unen los anexos.

Dado el alcance del estudio requiere ser evaluado, por ello se pone a su disposición a la espera de sus contribuciones.

Atentamente

Achinquipa Huamani, Dionisia Socorro.

Chumpitaz Castillo, Graciela Noemi

## Índice

<b>Resumen</b>	<b>ix</b>
<b>Abstract</b>	<b>x</b>
<b>Introducción</b>	<b>xi</b>
<b>Capítulo I Problema de Investigación</b>	<b>13</b>
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Formulación del problema	16
1.3. Justificación	16
1.3.1. Justificación legal	17
1.3.2. Justificación pedagógica.	18
1.4. Limitaciones de la investigación	18
1.5. Antecedentes del problema	19
1.5.1. Antecedentes internacionales	19
1.5.2. Antecedentes nacionales	21
1.6. Objetivos	23
1.6.1. General	23
1.6.2. Específico	23
<b>Capítulo II Marco Teórico</b>	<b>24</b>
2.1. Programa de juegos educativos	25
2.1.1. Concepto de programa	25
2.1.2. Elementos de un programa	25
2.1.3. Etapas de un programa	26
2.1.4. Programa de juegos	28
2.2. El juego	29
2.2.1. Bases conceptuales del juego	29
2.2.2. Enfoques teóricos del juego	32
2.2.3. Importancia del juego	33
2.2.4. Dimensiones del juego	35
2.2.5. Características del juego	37
2.3. Atención	39
2.3.1. Definición y concepto	39

2.3.2. Dimensiones de la atención	42
2.3.3. Factores que determinan la atención	44
<b>Capítulo III Marco Metodológico</b>	<b>47</b>
3.1. Hipótesis	48
3.1.1. General	48
3.1.2. Específicas	48
3.2. Variables	48
3.2.1. Definición conceptual	49
3.2.2. Definición Operacional	50
3.3. Metodología	50
3.3.1. Tipo de estudio	50
3.3.2. Diseño de estudio	51
3.4. Población y Muestra	52
3.4.1. Población	52
3.4.2. Muestra	52
3.5. Método de Investigación	52
3.6. Técnicas de instrumentos de recolección de datos	53
3.7. Confiabilidad	53
3.8. Métodos de análisis de datos	54
<b>Capítulo IV Resultados</b>	<b>56</b>
4.1. Descripción de resultados	57
4.2. Prueba de normalidad	61
4.3. Comprobación de Hipótesis	61
4.4. Discusión	65
<b>Conclusiones</b>	<b>70</b>
<b>Sugerencias</b>	<b>72</b>
<b>Referencias Bibliográficas</b>	<b>74</b>
<b>Anexos</b>	<b>78</b>

## Índice de Tablas

Tabla 1.	Dimensiones e indicadores del programa de juegos	50
Tabla 2.	Dimensiones e indicadores de la capacidad de atención	50
Tabla 3.	Grado de confiabilidad del instrumento	54
Tabla 4.	Distribución de frecuencia por niveles de la capacidad de atención entre pre test y post test.	57
Tabla 5.	Distribución de frecuencia por niveles de la capacidad de atención selectiva entre pre test y post test.	58
Tabla 6.	Distribución de frecuencia por niveles de la capacidad de atención sostenida entre pre test y post test.	59
Tabla 7.	Distribución de frecuencia por niveles de la capacidad de atención dividida entre pre test y post test.	60
Tabla 8.	Prueba de normalidad de los datos	61
Tabla 9.	Nivel de significación estadística entre el pre y post test de la capacidad de atención	62
Tabla 10.	Nivel de significación estadística entre el pre y post test de la capacidad de atención selectiva	63
Tabla 11.	Nivel de significación estadística entre el pre y post test de la capacidad de atención sostenida	64
Tabla 12.	Nivel de significación estadística entre el pre y post test de la capacidad de atención dividida	65

## Índice de Figuras

Figura 1.	Comparación entre puntuaciones entre el pre y post test de la capacidad de atención.	57
Figura 2.	Comparación entre puntuaciones entre el pre y post test de la capacidad de atención selectiva	58
Figura 3.	Comparación entre puntuaciones entre el pre y post test de la capacidad de atención sostenida.	59
Figura 4.	Comparación entre puntuaciones entre el pre y post test de la capacidad de atención dividida.	60



## **Resumen**

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo implementar un programa de juegos para el mejoramiento en el desarrollo de la capacidad de atención en los estudiantes del segundo grado de primaria en la Institución Educativa El Triunfo del distrito de San Juan de Lurigancho 2013.

El método que se aplicó en el proceso de investigación fue el deductivo, apoyándonos con la lista de cotejo (observación) con el que se recogió la información necesaria para poder indagar sobre los niveles de atención de cada estudiante. Nuestro instrumento estuvo compuesto por 24 Ítems. Así mismo para realizar la investigación se aplicó el diseño pre experimental el cual nos permitió trabajar con un solo grupo en la cual utilizamos dos variables. Para la muestra se aplicó la prueba de los rangos y signos de Wilcoxon con un margen de error de 5% y un nivel de confiabilidad de 95%. La muestra se constituyó con 21 estudiantes del segundo grado de educación primaria en la I.E. “El Triunfo” UGEL. N° 05 – del distrito de San Juan de Lurigancho.

Finalmente concluimos en base a los resultados estadísticos obtenidos que la aplicación del programa de juegos mejora significativamente la capacidad de atención en sus dimensión es de atención selectiva, atención sostenida y atención dividida, demostrando claramente el éxito de la investigación.

## **Abstract**

The present research aimed to implement a Game for improvement in the development of the ability to focus on students in second grade at the Educational Institution El Triunfo district of San Juan de Lurigancho 2013.

The method was applied in the research process was deductive, inductive, relying with the checklist (observation) with the information necessary to investigate the levels of care for each student was collected. Our instrument consisted of 24 items. In addition to the pre-experimental research design which allowed us to work with one group in which we use two variables was applied. For the sample test and the Wilcoxon signed ranks with a margin of error of 5 % and a confidence level of 95% was applied. The sample consisted of 21 students of the second grade of primary education in the IE "El Triunfo" UGELs. No. 05 - District of San Juan de Lurigancho.

Finally we conclude based on the statistical results obtained from the application program sets we significantly improves attention in size selective attention , sustained attention and divided attention , clearly demonstrating the success of the investigation.

## **Introducción**

La presente investigación es una contribución para mejorar la atención de los estudiantes en nuestro país y otros que presenten la misma realidad, es por ello que hemos considerado al juego como una estrategia influyente, no solo para mejorar la capacidad de atención, sino también otros aspectos cognitivos.

La falta de atención de los estudiantes nos impulsó a crear una propuesta estratégica de mejora significativa para el desarrollo de la capacidad de atención en los estudiantes, para lo cual primero fue necesario evaluarlos niveles de atención y los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Nuestro objetivo principal fue determinar el mejoramiento del programa de juegos en el desarrollo de la capacidad de atención en los estudiantes del segundo grado de primaria en la Institución Educativa El Triunfo del distrito de San Juan de Lurigancho 2013.

El método que se aplicó en el proceso de investigación fue el deductivo, apoyándonos con la lista de cotejo (observación), el cual fue el instrumento que se ajustaba más a la metodología aplicable en la recolección de datos, para así poder indagar sobre los niveles de atención de cada estudiante.

En el capítulo primero formulamos el problema de investigación, los antecedentes internacionales, nacionales y se determina los alcances y limitaciones de la investigación.

En el segundo capítulo, desarrollamos el Marco Teórico de la investigación y definición de los conceptos básicos.

En el capítulo tres exponemos la metodología de la investigación que comprende las siguientes partes: Objetivos, hipótesis, variables, el método, tipo de diseño, población y muestra.

En el último capítulo.-Presentamos la forma cómo se elaboró y se validaron los instrumentos de recopilación de datos, la descripción de técnica para el tratamiento estadístico e interpretación de resultados, presentado a través de, tablas, figuras gráficas y la discusión de los resultados de investigación.

Así mismo se resalta las conclusiones más determinantes como:

Que la aplicación del programa de juegos mejora significativamente el desarrollo de la capacidad de atención en los estudiantes

Que la aplicación de programa de juegos mejora significativamente la capacidad de atención dividida, selectiva y sostenida.

Teniendo en cuenta que todo trabajo de investigación, cuidadosamente realizado es una aproximación a la búsqueda de la verdad del conocimiento, en este el programa de juegos en el mejoramiento de la capacidad de atención caso estrategia para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes que cursan el segundo grado de educación primaria, considerando haber arribado a la meta esperada, sin desconocer que hay caminos por recorrer en ese gran mundo del saber.